

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 1ºESO (LOMLOE)

Centro educativo: IES Isabel de España

Estudio (nivel educativo): 1º ESO

Docentes responsables: Lorena Palacios Ruiz

Punto de partida (diagnóstico inicial de las necesidades de aprendizaje)

El grupo de 1º ESO A está formado por 24 alumnos, 1ºESO B por 24, 1ºESO C por 23, 1ºESO D por 24 y 1ºESO E por 24.

Los cinco grupos de 1ºESO se caracterizan por su heterogeneidad, incluyendo alumnado con NEAE de diferentes tipos. Entre ellos, encontramos:

- 24 repetidores
- 2 no hablan castellano y asisten a apoyo idiomático
- 1 tiene Discapacidad Motora
- 3 tienen Discapacidad Intelectual
- 3 tienen TDAH
- 2 tienen Trastorno del Lenguaje
- 3 tienen TEA, uno de ellos además tiene insensibilidad congénita al dolor con anhidrosis (CIPA) y Discapacidad Intelectual
- 1 es ECOPHE

Este alumnado ha pasado parte de la Primaria confinado y no ha podido trabajar algunos aspectos de la materia adecuadamente, especialmente la parte más plástica y experimental. Tras actividades iniciales, se detectaron el gran parte del alumnado dificultades a la hora de usar herramientas digitales, organizar el trabajo, trabajar de forma autónoma y manejar las herramientas propias de la materia.

Tras analizar las propuestas de mejora del curso anterior, se ha decidido integrar los contenidos relacionados con el Dibujo Técnico a lo largo del curso en vez de estudiarlos durante el tercer trimestre de forma concreta.

Además, el hecho de que este curso haya 24 repetidores hace que sea necesaria una modificación de algunas tareas, con el fin de que se le presenten de forma más atractiva y no perciban que están haciendo lo mismo que el curso anterior.

Justificación de la programación didáctica:

Esta programación se ha realizado teniendo en cuenta el Decreto 30/2023, de 16 de marzo, por el que se establecen la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato, en la Comunidad Autónoma de Canarias, en concreto el currículo de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. También se ha tomado como referencia el anexo I del Decreto arriba citado, en el que se define cada una de las competencias clave y se establece el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica.

Las razones que han motivado la elección y secuenciación de las unidades y situaciones de aprendizaje contenidas en esta programación han sido, fundamentalmente, la progresión creciente en cuanto a la dificultad de los aprendizajes que se trabajarán.

Con las primeras SA se pretende que el alumnado conozca los elementos básicos de la expresión plástica y tome contacto con las herramientas y útiles propios de la materia, para, en SA posteriores, poder aplicar esos conocimientos de forma guiada. Asimismo, en las últimas SA, el alumnado deberá ser capaz de aplicar esos conocimientos de forma autónoma y libre.

Los productos finales que el alumno realice se deberán recoger en el bloc de la materia, debidamente ordenados, secuenciados y con la calidad adecuada, de tal forma que se evidencie la evolución y los aprendizajes que va adquiriendo el alumno a lo largo del curso.

Asimismo, se han realizado vinculaciones con los ejes temáticos de la Red Canaria InnovAS, especialmente, los del eje de Arte y Acción Cultural.

A. Orientaciones metodológicas:

A.1. Modelos metodológicos:

Partiendo de las orientaciones recogidas en la PGA del centro y de lo establecido en el apartado de “Situaciones de aprendizaje, orientaciones metodológicas, estrategias y recursos didácticos” del currículo de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, se establecen una serie de líneas de trabajo que asegurarán que el proceso de enseñanza-aprendizaje se produzca con eficacia, las cuales son las siguientes:

- Partir de la situación del alumnado, teniendo en cuenta su nivel de competencia cognitiva y sus conocimientos previos sobre la materia.
- Se propondrán actividades variadas y acordes a los distintos ritmos de aprendizaje, conocimientos previos e intereses del alumnado.
- Se hará ver al alumnado el sentido y la utilidad de los conocimientos y su futura extrapolación otras situaciones fuera del aula.
- El alumnado será el actor principal del aprendizaje, teniendo un papel activo en su propio proceso de aprendizaje.
- El profesorado actuará como mediador y guía, ayudando al alumnado a ganar autonomía y dejando que construyan su propio conocimiento.
- Se procurará crear en el aula un ambiente de interacción entre el profesor o profesora y el alumnado, y entre los propios alumnos y alumnas, fomentando el Aprendizaje Cooperativo, los debates, las puestas en común y cualquier actuación que permita el intercambio de ideas.
- Para fomentar la implicación del alumnado en el aula se procurará plantear el objeto de estudio de modo que conecte con sus intereses.
- Las clases teóricas serán dinámicas y estarán apoyadas con recursos audiovisuales que incluyan referentes significativos para el alumnado,

Los modelos metodológicos que hemos considerado más adecuados para nuestra materia son: **sinéctico** (SINE), para desarrollar la creatividad mediante un diseño donde se deban explorar múltiples soluciones, **expositivo** (EXPO), cuando necesitemos exponer gran cantidad de información de forma clara y ordenada, **enseñanza directa** (EDIR), cuando queramos demostrar cómo se realiza algo, **enseñanza no directiva** (END), cuando queramos desarrollar las potencialidades personales a partir de su propia reflexión y planteamientos de objetivos, **investigación guiada** (INV), cuando queramos que el alumnado gane autonomía para la búsqueda y gestión de información, e **investigación grupal** (IGRU), cuando propongamos trabajos difíciles de abordar por una sola persona, ya sea por su complejidad o por la necesidad de gestionar grandes cantidades de información.

A.2. Agrupamientos:

El **trabajo individual** (TIND) posibilitará un seguimiento minucioso del proceso de aprendizaje de cada alumno/a. Con el **trabajo grupal**, el alumnado podrá nutrirse de los demás mediante el intercambio de ideas y opiniones y trabajará valores como el respeto, la solidaridad y la inclusión. Los agrupamientos deberán ser lo más **heterogéneos** (GHET) posible, haciendo que todos/as puedan conocer la diversidad del resto. Se usarán **pequeños grupos** (PGRU), para la realización de tareas y proyectos que no puedan ser abordados por una sola persona, y el **gran grupo** (GGRU), para tomar decisiones que afecten a todo el grupo-clase, explicar contenidos, dar instrucciones y cuando queramos que todos/as muestren su opinión.

A.3. Espacios:

Los espacios empleados para llevar a cabo esta programación serán el **aula del grupo**, otros **espacios del centro** (para realizar exposiciones de productos finales, intervenciones artísticas o para dibujar del natural), **espacios del entorno** (como Casa África, el Museo CAAM o el barrio de Vegueta) y la **casa** del alumnado (en algunas ocasiones será necesario que el alumnado acabe algunas tareas en casa, dejando más tiempo en clase para actividades de mayor complejidad).

A.4. Recursos:

Los recursos que, desde el Departamento de Dibujo, hemos considerado más adecuados para esta materia son los siguientes:

Personales	Profesorado y guías de los museos
Materiales	Materiales específicos de la materia (lápices de grafito, lápices de colores, rotuladores, folios, bloc de dibujo, cartulina, tijeras, pegamento ...), materiales convencionales (mesas, sillas, pizarra ...), materiales para usar como modelo (estatuas, figuras geométricas, plantas, elementos del entorno...), materiales de desecho para la elaboración de collage (plásticos, telas, cuerda, hilo, lentejuelas, bricks y otros materiales que el alumnado pueda traer de casa) y materiales impresos (fichas de actividades e imágenes)
Recursos TIC	Equipos (ordenador, dispositivos móviles, cañón de proyección...), recursos para apoyar las exposiciones del/de la profesor/a (presentaciones de diapositivas, vídeos, imágenes...), recursos para compartir archivos, para la comunicación, para marcar las fechas de entrega y para recoger los materiales trabajados (aula virtual de la materia en Classroom) y recursos para la gamificación (Khoot!, Blendoku, Dafont, FlipaClip, JustMandala, ...)

A.5 Actividades complementarias y extraescolares:

Se propone una visita a una sala de exposiciones o museo de la ciudad (pendiente de la publicación de su programación para este curso) y una salida a algún espacio público del casco histórico de la ciudad para la práctica del dibujo del natural y los indicadores de profundidad.

Para las salidas, se tendrá en cuenta la limitación del alumnado con DM.

B. Atención a la diversidad:

B.1. Medidas generales para la atención a la diversidad

Nuestro alumnado tiene diferentes capacidades, objetivos, expectativas, estilos y ritmos de aprendizaje, intereses y motivaciones, parten desde diferente nivel de conocimiento con respecto a la materia y vienen de diferentes entornos con distintas situaciones sociales, culturales y de salud, por lo que debemos atender a la diversidad de nuestra aula para lograr un aprendizaje de calidad. Por ello, desde el departamento de Dibujo hemos decidido que las medidas para atender la diversidad de nuestro alumnado sean:

- Proponer actividades abiertas a múltiples soluciones para que cada cual pueda explotar su potencial, adaptar a sus intereses y para que puedan ser abordadas desde diferentes niveles y desde todas los tipos de inteligencias.
- Ofrecer recursos, espacios y actividades variadas, evitando la monotonía y manteniendo la motivación del alumnado.
- Procurar la flexibilidad y combinación de diferentes tipos de agrupamientos para un mayor enriquecimiento educativo del alumnado.
- Dejar espacio para que el alumnado pueda tomar algunas decisiones, como el formato de los productos a presentar, siempre que se puedan seguir evidenciando los aprendizajes adquiridos.

B.2. Medidas para la atención del alumnado con NEAE

Desde el departamento de Dibujo hemos decidido tomar las siguientes medidas para la atención específica del alumnado con NEAE, teniendo en cuenta las orientaciones de sus informes psicopedagógicos:

TDAH y TEA	<ul style="list-style-type: none">• Se sentará en las primeras filas y alejado de distracciones.• Las actividades que se le propongan serán breves, temporalizadas, secuenciadas y, en el caso de ser complejas, se fragmentarán en actividades más sencillas. Además, se evitará la realización de actividades simultáneas.• Se le dará por escrito, a través de Classroom, los contenidos teóricos, las instrucciones para la realización de las tareas, las fases de las actividades y las fechas de entrega de forma clara y ordenada para que lo pueda consultar en cualquier momento.
-------------------	---

	<ul style="list-style-type: none"> • A lo largo de las explicaciones se reiterará la información y se comprobará periódicamente que las haya entendido.
ECOPHE	<ul style="list-style-type: none"> • No se pedirán materiales que supongan un gran gasto económico por parte de las familias • Las tareas se podrán entregar en mano en vez de por Classroom • Se procurará no enviar tarea para casa • Estas medidas se aplicarán para todo el alumnado del grupo, evitando que el alumno aprecie un trato diferente a sus iguales.
Disc. Motora (espina bífida)	<ul style="list-style-type: none"> • Se trabajarán sus habilidades manipulativas de carácter fino (rasgar, doblar, recortar, pegar, dibujar...) • Se empleará el refuerzo positivo, potenciando su autoestima • Se potenciarán estrategias que desarrollen la relación social y su ajuste emocional • Se revisará que está bien sentado, con manos apoyadas sobre la mesa y espalda recta. • Se procurará que no lleve demasiado peso en la mochila. • Se tendrá en cuenta la fatiga que supone dibujar y se dará más tiempo para la entrega de tareas. • Proporcionar un amplio espacio de trabajo • Evitar los desplazamientos
Discapacidad Intelectual	<ul style="list-style-type: none"> • Presentar la información a través de diferentes medios (oral, escrito, utilizar numerosos apoyo visuales...) • Hacer un apoyo individualizado • Procurar que las tareas se relacionen con sus intereses para que les sean llamativas • Potenciar las capacidades que tienen más desarrolladas y trabajar las que menos • Elogiar sus logros y avances • Recurrir a la tutoría entre iguales si fuese necesario • Asegurarnos de que ha habido una buena comprensión antes de empezar la tarea • Adaptar las tareas a su nivel competencial
CIPA (Insensibilidad congénita al dolor con anhidrosis)	<ul style="list-style-type: none"> • Controlar su temperatura. Que beba agua suficiente y lleve la ropa adecuada al clima. • Velar por que no se autolesione. • Informar a su tutor/a y a su auxiliar de cualquier incidencia o golpe. • Tener especial atención al manejo de útiles peligrosos, como compás, punzones, etc.
TDL y DEA	<ul style="list-style-type: none"> • Asegurarnos de que ha habido una buena comprensión antes de empezar la tarea • Permitir más tiempo para la elaboración de tareas escritas • Apoyar las explicaciones con medios visuales y/o audiovisuales • No corregir en público • Evitar las exposiciones orales ante el grupo o dar la opción de entregar las tareas de forma escrita.

C. Evaluación:

Los aprendizajes relativos a las competencias específicas, que se han secuenciado a través de los criterios de evaluación, se repetirán de manera constante en la programación, por lo que se intentará que el alumnado los adquiera a través del trabajo en diversos contextos y con variedad de recursos. Los aprendizajes se evaluarán a través de las producciones elaboradas por el alumnado y las técnicas de evaluación serán, principalmente, la observación directa y el análisis de producciones, sobre todo cuando este se encuentre en el proceso de investigar o de crear.

En todas las situaciones, se llevarán a cabo diversos tipos de evaluación atendiendo al agente: heteroevaluación por parte del profesorado mediante la utilización de escalas de valoración y rúbricas. Por otro lado, el alumnado llevará a cabo la coevaluación y autoevaluación de los productos creados y procesos que se pondrán en práctica en el aula.

En lo relativo a la evaluación de las competencias clave, esta materia tiene un marcado carácter competencial y se ha desarrollado conforme a los descriptores operativos establecidos en el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, que identifica el grado de desarrollo y adquisición de las competencias clave para todo el alumnado que finaliza la Educación Secundaria Obligatoria. De ese modo, y tal como se indica en el currículo, *“la materia contribuye al desarrollo y la adquisición de la CCL, puesto que interactúa de manera coherente y adecuada en diferentes ámbitos y contextos, y con diferentes propósitos comunicativos. Implica movilizar, de manera consciente, el conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que permiten comprender, interpretar y valorar críticamente mensajes orales, signados, escritos, audiovisuales o multimodales, evitando los riesgos de manipulación y desinformación, al mismo tiempo que fomenta la comunicación eficaz con otras personas de manera cooperativa, creativa, ética y respetuosa.”* *“La profundización en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad y los procedimientos relacionados con el método científico, abordados desde la Educación Plástica, Visual y Audiovisual, hace que contribuya al desarrollo y la adquisición de la STEM, que entraña la comprensión del mundo, utilizando los métodos científicos, el pensamiento y la representación matemáticos, la tecnología y los métodos de la ingeniería, para transformar el entorno de forma comprometida, responsable y sostenible. La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye, además, a la adquisición de la CD, al desarrollar el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, el trabajo y la participación en la sociedad. Incluye la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, la educación mediática, la creación de contenidos digitales (incluida la programación), la seguridad (incluido el bienestar digital y las competencias relacionadas con la ciberseguridad), asuntos relacionados con la ciudadanía digital, la privacidad, la propiedad intelectual, la resolución de problemas y el pensamiento computacional y crítico. La Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye al desarrollo y la adquisición de la CPSAA, ya que implica la habilidad de reflexionar sobre uno mismo y una misma para auto conocerse, aceptarse y promover un crecimiento personal constante, gestionar el tiempo y la información eficazmente, colaborar con otras personas de forma constructiva, mantener la resiliencia y gestionar el aprendizaje a lo largo de la vida. Incluye la facultad de hacer frente a la incertidumbre y la complejidad, adaptarse a los cambios, aprender a aprender, contribuir al propio bienestar físico y emocional, conservar la salud física y mental, y ser capaz de llevar una vida saludable y orientada al futuro, así como expresar empatía y gestionar los conflictos en un contexto integrador y de apoyo.”* *“La materia contribuye, también, a la adquisición de la CE, a través del desarrollo de acciones en base a oportunidades e ideas, utilizando los conocimientos específicos necesarios para generar resultados de valor para otras personas. Aporta estrategias que permitan adaptar la mirada para detectar necesidades y posibilidades de cambio, entrenar el pensamiento para analizar y evaluar el entorno, crear y reformular ideas utilizando la imaginación, la creatividad, el pensamiento estratégico y la reflexión ética, crítica y constructiva dentro de los procesos creativos y de innovación; y despertar la disposición a aprender, arriesgar, afrontar la incertidumbre, tomar*

decisiones basadas en la información y el conocimiento y colaborar de manera ágil con otras personas, con motivación, empatía, habilidades de comunicación y de negociación, para llevar las ideas planteadas a la acción mediante la planificación y gestión de proyectos sostenibles de valor social y cultural. La Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye, de manera especial, a adquirir la CCEC. Esta competencia implica comprender y respetar la manera en que las ideas adquieren significado y se expresan adoptando formas creativas diversas en las diferentes culturas, constituyendo parte de su propio patrimonio. Implica esforzarse por comprender, desarrollar y expresar las ideas propias al mismo tiempo que se fomenta el sentido de pertenencia a la sociedad, enriqueciendo la identidad a través del diálogo intercultural”.

D. Estrategias para el refuerzo y planes de recuperación:

La recurrencia de la mayoría de los criterios que se trabajarán en las SA programadas propiciará que el alumnado que no haya adquirido los aprendizajes imprescindibles tenga la oportunidad de hacerlo en las sucesivas SA. Además, el profesorado podrá planificar otras medidas con el objetivo de dar respuesta a los distintos ritmos y estilos de aprendizaje, así como adaptar el grado de dificultad de las tareas a su alumnado, para garantizar la adquisición de los aprendizajes inherentes a las tareas.

Concreción de los objetivos al curso:

Se añade a continuación la contribución a los objetivos de etapa tal y como aparece en el currículo de la materia: “La Educación Plástica, Visual y Audiovisual fomenta en el alumnado unas aptitudes que contribuyen a alcanzar los objetivos de etapa. A través de la observación, percepción e interpretación crítica de las imágenes del entorno natural y artístico, se favorece el aprecio a los valores estéticos y su comprensión, como parte de la diversidad del patrimonio cultural, promoviendo su conservación y mejora (j). Además, contribuye a que valore críticamente los hábitos sociales relacionados con el consumo y el impacto del ser humano en el medio ambiente, y a que adopte actitudes responsables hacia el cuidado del mismo (k). En el siglo XXI las imágenes se han convertido en uno de los medios de expresión y comunicación más importantes, el buen uso de estas debe fomentar actitudes de respeto por la igualdad de derechos, y a su vez, de rechazo a los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres (c, d). Utilizar el lenguaje plástico para representar emociones y sentimientos, así como vivencias e ideas, contribuye a la mejora de la comunicación, a la reflexión crítica y al respeto entre 1 las personas (a). Además, ayuda a comprender las relaciones del lenguaje plástico, visual y audiovisual con otros lenguajes (h), y a elegir el modo de expresión más adecuado según las necesidades de comunicación, fomentando de esta manera el desarrollo de la creatividad (l), así como a comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras (i). La realización de diseños y proyectos (e) implica la planificación, la toma de decisiones y la asunción de responsabilidades, lo que desarrolla la capacidad de aprender a aprender, el autoconocimiento, la autoestima, el espíritu emprendedor, el sentido crítico y la iniciativa personal (g). Asimismo, mediante el trabajo en equipo, se potencia el respeto, la cooperación y la solidaridad (b). Por lo tanto, la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual está directamente relacionada con el desarrollo de la creatividad, la utilización de distintos medios de expresión y representación, apreciación, respeto y difusión de las creaciones artísticas y sus lenguajes como medio de comunicación y disfrute individual y colectivo (f).”

SA 1 / De lo más simple a lo complejo

**3ª septiembre – 5ª octubre
14 sesiones
Primer Trimestre**

En esta unidad didáctica, exploraremos los elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Estos tres componentes esenciales son los pilares que estructuran cualquier composición visual, desde las obras de arte más complejas hasta los diseños más simples. Al aprender a reconocer, utilizar y combinar estos elementos, los estudiantes podrán desarrollar una mayor comprensión de cómo se organiza la percepción visual.

Además, exploraremos la relación entre las formas geométricas y el arte. A través de diversas actividades, como la creación de una escultura a partir de cuerpos geométricos, los estudiantes aprenderán a identificar y aplicar formas geométricas en sus obras. También analizaremos cómo estas formas han influido en la producción artística a lo largo de la historia y en diferentes culturas, prestando especial atención al patrimonio artístico de Canarias.

- Desarrollo de la creatividad y la expresión artística.
- Reconocimiento de la importancia de la geometría en el arte.
- Fomento del trabajo en equipo y la colaboración.
- Análisis crítico de obras de arte.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios operativos de las competencias. Perfil de salida.	Saberes básicos	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 6	1. 1 / 2.1 / 3.2 / 4.1 / 5.1 / 6.1	CCL1 / STEM3 / CD1 / CD5 / CPSAA3 / CPSAA5 / CC1 / CC2 / CC3 / CCEC2 / CCEC1 / CCEC3 / CCEC4	I.1 / II.1 / III.2 / III.2 / III.3	Observación sistemática Análisis de producciones	Rúbrica	Autorretrato puntillismo Retrato en línea Paisaje con planos Ficha con técnicas de dibujo Dibujo con cuadrícula Escultura geométrica 3D

Productos

Tipos de evaluación según el agente

1. Actividades de evaluación inicial: Dibujar objetos de memoria, dibujo colectivo y portada para el bloc con letras en volumen.
2. Creando con puntos: Autorretrato en puntillismo. Primero, esquema geométrico de un rostro. Tales.
3. Retrato de un compañero con línea: Primero, dibujos de línea sin mirar el papel y sin levantar el lápiz (trazo). Retrato de un compañero con línea al estilo de Picasso (paralelas y perpendiculares con escuadra y cartabón)
4. Paisaje urbano con planos: Teoría sobre el plano y estudio de obra de Klee, Picasso, Braque, De-

Heteroevaluación

launay, Matisse. Juego de búsqueda de formas geométricas planas en el entorno. Creación de paisaje urbano con planos recortados en papel de colores.

5. Paralelamente se irá creando una lámina de técnicas de dibujo (puntillismo, rallado, sombreado...)
6. Dibujo con cuadrícula: claroscuro, técnicas de sombreado. Cuadrícula con escuadra y cartabón
7. Escultura geométrica: Teoría sobre geometría en la naturaleza, el arte y la arquitectura. Construcción de cuerpos geométricos con origami, construcción de escultura, decoración y exposición de instalación artística, al estilo de Steven Scicluna. (Eje STEAM exposición)

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA

Modelos de enseñanza	Metodologías	Agrupamientos	Espacios	Recursos
SINE / EXPO / EDIR / END	Aprendizaje cooperativo Aprendizaje basado en proyectos Gamificación	TIND / TPAR / GGRU	Aula Casa	Recursos web: Aula Virtual de la materia en Classroom y JustMandala Dispositivos móviles Sistema de proyección, ordenador y presentaciones de diapositivas creadas por la profesora con numerosos recursos visuales y audiovisuales Materiales específicos de la materia, como lápiz de grafito, goma, lápices de colores, tijeras, láminas de dibujo A4, folios, regla, compás, y rotuladores.

Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores

Entre los elementos transversales que más se trabajan en esta situación de aprendizaje, destacan la reflexión crítica y constructiva (análisis de producciones propias y ajenas) y la reutilización de materiales (creación de texturas con materiales reutilizados).

Programas, Redes y Planes

Esta SA se vincula con el Eje de Arte y Acción Cultural y STEAM del centro al realizar una exposición en el centro con las producciones del alumnado (Exposición de esculturas geométricas).

Actividades complementarias y extraescolares

Durante esta SA no se prevé realizar actividades complementarias y/o extraescolares.

Vinculación con otras materias / ámbitos:

Esta SA no tiene vinculación con otra materia

Valoración del Ajuste

Desarrollo

Propuestas de Mejora

SA 2 / Colores de Canarias

**1ª noviembre – 3ª diciembre
14 sesiones
Primer Trimestre**

Esta unidad se centra en la exploración del color y su influencia en el arte, especialmente en el contexto natural de Canarias. Los estudiantes aprenderán a mezclar y aplicar colores en diferentes técnicas, creando obras inspiradas en la rica biodiversidad de las islas. A través de esta experiencia, reflexionaremos sobre cómo los colores pueden transmitir emociones y mensajes.

- Comprensión del uso del color en diversas técnicas artísticas.
- Capacidad para expresar emociones a través del color.
- Valoración del patrimonio natural y cultural de Canarias.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios operativos de las competencias. Perfil de salida.	Saberes básicos	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
1 / 2 / 3 / 5 / 6	1.1 / 2.2 / 3.1 / 5.2 / 6.1	CCL1 / CD1 / CPSAA3 / CPSAA4 / CC1 / CC3 / CCEC1 / CCEC2 / CCEC3 / CCEC4	I.1 / II.2 / III.2 / III.3	Observación sistemática Análisis de producciones	Rúbrica	Mandala cromático Ficha Obra de pintura de música Mural Análisis de obra Polígonos estrellados
Productos					Tipos de evaluación según el agente	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mandala cromático: Primero, práctica con Justmandala (simetría radial) Crear un mandala cromático en el que cada sección represente un color específico del círculo cromático (aplicando mediatriz, uso del compás) 2. Ficha de análogos, triada, complementarios, degradado, valor, fríos y cálidos 3. Pintar música: diferentes piezas musicales y pintando in situ con acuarela lo que les transmite, utilizando colores y formas que representen la atmósfera o emoción de la música. Reflexionarán sobre cómo los colores pueden representar diferentes sensaciones. 4. Murales de Color: Estudiar obras de artistas canarios, enfocándose en el color. (Felo Monzón, Néstor de la Torre, Jorge Oramas, ...) Diseñar un mural colectivo con hexágonos que celebra la diversidad de la Cultura canaria, usando colores que reflejen su esencia. Exposición en el centro. Creación de cartel publicitario colectivo. Análisis de mensajes publicitarios. 5. Visita virtual a museos. Análisis de obra (ficha) 6. Instalación de polígonos estrellados con hilo sobre cartón e instalación en el huerto. 					Heteroevaluación Coevaluación	

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA				
Modelos de enseñanza	Metodologías	Agrupamientos	Espacios	Recursos
SINE EXPO END	Aprendizaje cooperativo Aprendizaje basado en proyectos Gamificación	TIND / GGRU	Aula Casa Pasillos del centro	Aula Virtual de la materia en Classroom Sistema de proyección, ordenador y presentaciones de diapositivas creadas por la profesora con numerosos recursos visuales y audiovisuales y con ejemplos Materiales específicos de la materia, como lápiz de grafito, goma, lápices de colores, tijeras, láminas de dibujo A4, folios, regla, rotuladores y pegamento.
Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores				
Entre los elementos transversales que más se trabajan en esta situación de aprendizaje, destacan la reflexión crítica y constructiva (análisis de producciones propias y ajenas) y el respeto a la interculturalidad con la creación de una obra colectiva en la que cada cual exprese sus ideas y sentimientos de forma libre para crear un conjunto heterogéneo.				
Programas, Redes y Planes				
Esta SA se vincula con el Eje de Arte y Acción Cultural al hacer una exposición en el centro con los murales canarios creados.				
Actividades complementarias y extraescolares				
Durante esta SA no se prevé realizar actividades complementarias y/o extraescolares.				
Vinculación con otras materias / ámbitos:		Esta SA no tiene vinculación con otra materia		
Valoración del Ajuste	Desarrollo			
	Propuestas de Mejora			

SA 3 / Texturas con técnica

**2ª enero – 2ª febrero
11 sesiones
Segundo Trimestre**

Esta unidad está dedicada a la exploración de texturas y técnicas en la creación artística. A través de la experimentación con diversas herramientas y materiales, los estudiantes aprenderán a crear obras que inviten a la interacción visual y táctil. Reflexionaremos sobre la importancia de la textura en el arte y cómo esta puede transformar la percepción de una obra.

- Capacidad para experimentar con diferentes técnicas artísticas.
- Desarrollo de la percepción sensorial a través del arte.
- Fomento de la creatividad y la innovación en la producción artística.
- Valoración de las texturas en la comunicación visual.
- Análisis de obras de Lola Massieu y Pepe Dámaso

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios operativos de las competencias. Perfil de salida.	Saberes básicos	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
2 / 4 / 5 / 6	2.2 / 4.2 / 5.1 / 5.2 / 6.1 / 6.2	CCL1 / CCL2 / CCL3 / STEM3 / CD1 / CD2 / CPSAA1 / CPSAA3 / CPSAA4 / CPSAA5 / CC1 / CC2 / CC3 / CCEC1 / CCEC2 / CCEC3 / CCEC4	I.1 / II.2 / III.2 / III.3	Observación sistemática Análisis de producciones	Rúbrica	Paisaje imaginario en textura Ficha de técnicas de textura Collage táctil
Productos					Tipos de evaluación según el agente	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mosaico de Texturas: Dibujar una serie de texturas con lápiz, recreando visualmente superficies como piel, madera, metal o tejidos. Los estudiantes observarán objetos y tratarán de representar sus texturas de manera realista. Creación de cuadrícula con escuadra y cartabón. 2. Dibujo de Texturas Imaginarias: Los alumnos deben inventar texturas visuales y dibujarlas en un entorno imaginario (un paisaje extraterrestre, por ejemplo), donde jueguen con texturas. 3. Creación de texturas con diversas técnicas: frottage, estampado, rayado, estarcido, gráficas 4. Textura con Arcilla: Usar pasta de modelar para crear formas que incluyan texturas táctiles como rugosidades, hendiduras o patrones repetidos, enfocándose en cómo se sienten al tacto. 5. Collage táctil: Hacer un collage que incluya diferentes materiales (textiles, arena, papel de lija) para explorar la textura visual y táctil. 					Heteroevaluación Autoevaluación	

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA				
Modelos de enseñanza	Metodologías	Agrupamientos	Espacios	Recursos
INV SINE EXPO IGRU END	Aprendizaje cooperativo Aprendizaje basado en proyectos Gamificación	TIND / PGRU / GHET / GGRU	Aula Casa	Aula Virtual de la materia en Classroom Sistema de proyección, ordenador y presentaciones de diapositivas creadas por la profesora con numerosos recursos visuales y audiovisuales sobre la textura Materiales específicos de la materia, como lápiz de grafito, goma, lápices de colores, tijeras, láminas de dibujo A4, folios, regla, compás, cartulina A3 y cuerda.
Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores				
Entre los elementos transversales que más se trabajan en esta situación de aprendizaje, destacan la reflexión crítica y constructiva (análisis de producciones propias y ajenas) y el rechazo ante la injusticia y la muestra de empatía con el análisis de las producciones de los compañeros.				
Programas, Redes y Planes				
No hay vinculación				
Actividades complementarias y extraescolares				
No hay.				
Vinculación con otras materias / ámbitos:		Esta SA no tiene vinculación con otra materia		
Valoración del Ajuste	Desarrollo			
	Propuestas de Mejora			

SA 4 / Art is trash: de la chatarra al museo

**3ª febrero – 2ª abril
14 sesiones
Segundo Trimestre**

El arte y la educación pueden ser potentes herramientas de concienciación sobre la importancia del respeto al medio ambiente. En un mundo donde la producción de residuos es un problema creciente, surge el Trash Art, una corriente artística que promueve el reciclaje y la reutilización de materiales desechados como forma de creación artística. Esta SA invita al alumnado a explorar la relación entre el arte y el medio ambiente a través de técnicas como el ensamblaje y el uso de materiales reciclados. A través de la creación de obras originales con objetos que ya no tienen uso, los estudiantes desarrollarán su creatividad y conciencia ecológica. Esta SA está vinculada al proyecto del AMPA, subvencionado por el Cabildo, titulado “Economía CircularARTE”. Gracias a este proyecto contaremos con el apoyo de una artista de renombre que impartirá charlas, explicaciones y talleres de creación de productos relacionados con el Trash Art a nuestro alumnado (sobre 7 sesiones a cada grupo).

- Al comprender las técnicas de Trash Art los estudiantes adquieren la habilidad de crear y apreciar el arte, desarrollando una sensibilidad hacia la cultura visual, la producción artística y el medio ambiente

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios operativos de las competencias. Perfil de salida.	Saberes básicos	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
2 / 5 / 6 / 7 / 8	2.1 / 5.1 / 6.2 / 7.1 / 8.2	CCL1 / CCL2 / CCL3 / STEM3 / CD1 / CD2 / CPSAA1 / CPSAA3 / CPSAA4 / CPSAA5 / CC1 / CC2 / CC3 / CCEC1 / CCEC2 / CCEC3 / CCEC4	I.1 / II.2 / III.1 / III.3	Observación sistemática Análisis de producciones	Rúbrica	Moodboard Productos de los tres talleres Personaje con material reciclado
Productos						Tipos de evaluación según el agente
<ol style="list-style-type: none"> 1. Exploramos el Trash Art: Introducción teórica y visual sobre el Trash Art y artistas representativos (Vik Muniz, El Anatsui, Tim Noble y Sue Webster). buscarán imágenes de obras de arte hechas con materiales reciclados y crearán un "moodboard" o collage digital que sirva de inspiración para sus trabajos futuros. Anteriormente se hará una charla por la artista Pilar Boullosa (proyecto Economía CircularARTE) 2. Cazadores de residuos: Salida de limpieza de playa para recoger materiales que nos sirvan para las producciones futuras (Proyecto Economía CircularARTE) 3. Talleres Economía CircularARTE: 1. Creación de souvenir con imanes y material reutilizado / 2. Diseño de joyería con materiales reutilizados / 3. Pintura matérica con materiales reutilizados (Ensamblaje) 4. Exposición de las producciones (Economía CircularARTE) 5. Creación de personajes con reciclaje utilizando únicamente materiales reciclados. 						Heteroevaluación Coevaluación Autoevaluación

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA				
Modelos de enseñanza	Metodologías	Agrupamientos	Espacios	Recursos
INV / SINE / EXPO / IGRU / END	Aprendizaje cooperativo Aprendizaje basado en proyectos Design Thinking	PGRU / GHET / GGRU / TIND / GEXP	Aula Casa Espacio expositivo Playa Bocabarranco	Aula Virtual de la materia en Classroom Sistema de proyección, ordenador y presentaciones de diapositivas creadas por la profesora con numerosos recursos visuales y audiovisuales sobre el arte de la basura. Materiales específicos de la materia, como lápiz de grafito, goma, lápices de colores, láminas de dibujo A4, folios y regla. Además, materiales reutilizados. Ponente y coordinadora del proyecto Economía CircularARTE
Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores				
Entre los elementos transversales que más se trabajan en esta SA, destacan el cuidado al medio ambiente (uso de materiales reciclados y reutilizados, charlas de concienciación por una artista de renombre y limpieza de playa), la reflexión crítica y constructiva (análisis de producciones propias y ajenas), el respeto a la interculturalidad, donde la interacción entre culturas se ve como algo enriquecedor para todos/as (debates), el trabajo en equipo de forma que se muestre empatía hacia los demás, se tomen decisiones de forma consensuada y se resuelvan los problemas de forma pacífica y el respeto a nuestro patrimonio natural, social y cultural a través de la visualización y análisis de diversas obras del patrimonio material e inmaterial de Canarias.				
Programas, Redes y Planes				
Esta SA tiene vinculación con el Eje de Arte y Acción Cultural y el Eje de Medio Ambiente del centro por la participación en el proyecto “Economía CircularARTE”, subvencionado por el cabildo y propuesto por el AMPA.				
Actividades complementarias y extraescolares				
Limpieza de la playa de Bocabarranco y recolecta de residuos para crear arte.				
Vinculación con otras materias / ámbitos:		Esta SA no tiene vinculación con otra materia		
Valoración del Ajuste	Desarrollo			
	Propuestas de Mejora			

SA 5 / Historias en movimiento

**3ª abril – 3ª junio
16 sesiones
Tercer Trimestre**

En esta unidad didáctica, el alumnado explorará los medios audiovisuales como el cine, el videoarte, la animación y el stopmotion, desarrollando sus habilidades creativas y técnicas a través de diversas actividades prácticas. Se abordarán los aspectos técnicos y expresivos de estas disciplinas, fomentando la creación de obras audiovisuales originales. La combinación de medios digitales y manuales permitirá a los estudiantes experimentar con el tiempo, el movimiento y la narrativa visual, dándoles la oportunidad de conectar con el arte de manera dinámica.

- Análisis de la comunicación visual en diversas obras artísticas.
- Experimentar con el lenguaje audiovisual para expresar ideas y emociones.
- Utilizar herramientas tecnológicas para la creación de productos audiovisuales.
- Fomentar el trabajo colaborativo y el respeto por las ideas de los demás en la producción audiovisual grupal.
- Reflexionar sobre los procesos creativos y evaluar el propio trabajo para mejorar.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios operativos de las competencias. Perfil de salida.	Saberes básicos	Técnicas de evaluación	Herramientas de evaluación	Instrumentos de evaluación
2 / 4 / 5 / 7 / 8	2.1 / 4.1 / 5.2 / 7.1 / 8.1	CCL1 / CD2 / CD3 / CPSAA3 / CPSAA4 / CC1 / CC3 / CCEC1 / CCEC2 / CCEC3 / CCEC4	I.1 / II.3 / IV. / IV.2	Observación sistemática Análisis de producciones	Rúbrica	Obra de Op Art Flipbook Pieza video-arte Cartel stopmotion
Productos					Tipos de evaluación según el agente	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Teoría sobre historia de la fotografía hasta el cine + Khoot! 2. Creación de ilusión óptica (falso movimiento). Op Art. Gestalt. Teoría visión y percepción 3. Breve corto de animación con Flipbook o con App Flipaclip 4. Cine mudo: creación de una breve escenificación de cine mudo en la que el alumnado debe comunicar un mensaje a sus compañeros a través de la imagen en movimiento. 5. Pieza abstracta de videoarte: comunicar un sentimiento a través de una pieza de videoarte abstracta con música. Grabar escenas no figurativas o en las que no se reconozca lo que se ve. 6. Práctica stopmotion: animar objetos inanimados 7. Carteles Animados: Utilizar técnicas de stopmotion con plastilina para crear un cartel animado que transmita un mensaje o que aborde un tema social. A determinar. 8. Festival de cortos: visualización de cortometrajes de ANIMAYO y votación. 					Heteroevaluación	

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA				
Modelos de enseñanza	Metodologías	Agrupamientos	Espacios	Recursos
SINE EXPO EDIR END	Aprendizaje cooperativo Aprendizaje basado en proyectos Aprendizaje basado en tareas	TIND GGRU	Aula Casa Pasillos	Aula Virtual de la materia en Classroom Sistema de proyección, ordenador y presentaciones de diapositivas creadas por la profesora con numerosos recursos visuales y audiovisuales para introducir al alumnado al mundo del audiovisual: lenguaje audiovisual, historia del cine, juguetes ópticos, animación, stopmotion, fases de un proyecto, storyboard, técnicas de montaje y edición, composición... Dispositivos móviles Materiales específicos de la materia, como lápiz de grafito, goma, lápices de colores, tijeras, láminas de dibujo A4, folios, regla, escuadra, cartabón, compás, atrezzo...
Tratamiento de los elementos transversales y Estrategias para desarrollar la educación en valores				
Entre los elementos transversales que más se trabajan en esta situación de aprendizaje, destacan la reflexión crítica y constructiva (análisis de producciones propias y ajenas) y el respeto a nuestro patrimonio natural, social y cultural a través del análisis de diversas obras audiovisuales.				
Programas, Redes y Planes				
Esta SA tiene vinculación con el eje de Arte y Acción Cultural por participar en un cineforum con las piezas creadas y participar en ANIMAYO.				
Actividades complementarias y extraescolares				
Durante esta SA no se prevé realizar actividades complementarias y/o extraescolares.				
Vinculación con otras materias / ámbitos:		Esta SA no tiene vinculación con otra materia		
Valoración del Ajuste	Desarrollo			
	Propuestas de Mejora			

SABERES BÁSICOS PARA 1ºESO

I. Patrimonio artístico y cultural

1. Análisis de las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.

II. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica

1. Análisis de los elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. Obras de artistas canarios.
2. Análisis, con el estudio de obras de artistas plásticos canarios, de los elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
3. Selección y descripción de los elementos que intervienen en composiciones básicas. Los esquemas compositivos.

III. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos

1. Reconocimiento y constatación del proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
2. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.
3. Uso de técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas: estudio de artistas como Lola Massieu y Pepe Dámaso, entre otros.

IV. Imagen y comunicación visual y audiovisual

1. Análisis del lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.
2. Uso de imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y DESCRIPTORES OPERATIVOS DE LAS COMPETENCIAS CLAVE PARA 1ºESO

Competencias específicas / Criterios de evaluación	Perfil salida
1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.	
1.1. Reconocer, de forma guiada, los factores históricos, sociales y culturales que rodean algunas producciones plásticas, explicando de manera escrita sus particularidades, con interés, respeto y actitud cooperativa, desde una perspectiva de género, para entender la necesidad de protección y conservación del patrimonio cultural y artístico, con especial atención al de Canarias.	CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1
2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.	
2.1. Explicar, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, participando activamente en el trabajo en grupo, identificando hechos, conceptos, pensamientos, opiniones o sentimientos de manera escrita, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural.	CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC3
2.2. Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las del patrimonio cultural y artístico, especialmente el de Canarias, así como las propias y las de sus iguales, con interés y con una actitud cooperativa, iniciándose en una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.	CC1, CCEC1, CCEC3
3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.	
3.1. Seleccionar propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, con especial atención a las de Canarias, describiéndolas de forma escrita y de manera individual, grupal o colaborativa, e identificándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.	CCL1, CC1, CC3
3.2. Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, a través de la identificación de dife-	CCL2, CD1,

rentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, incluidas las contemporáneas, y del uso de diferentes herramientas digitales, en cualquier medio o soporte, mostrando, con respeto, impresiones y emociones, y expresando la opinión personal de forma abierta, para fomentar la curiosidad y la creatividad.	CPSAA4, CCEC2
4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.	
4.1. Reconocer e interpretar de forma guiada los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, utilizando textos escritos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando, mediante el uso de diferentes herramientas digitales, la información con interés y eficacia, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.	CCL2, CD1, CD2
4.2. Analizar y reconocer de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, de manera individual, grupal y colaborativa, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo, y mostrando interés por las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio histórico de Canarias, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen los métodos y las técnicas artísticas como fuentes generadoras de ideas.	CPSAA3, CC3, CCEC2
5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.	
5.1. Expresar de forma guiada ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, probando diversas herramientas, técnicas y soportes, con respeto a la propiedad intelectual y con actitud cooperativa y respetuosa, y desarrollando la capacidad de comunicación, para potenciar la autoconfianza.	CCL2, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4
5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas con las técnicas y los soportes adecuados al propósito, con actitud cooperativa y respetuosa, reconociendo el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica.	CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC4
6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.	
6.1. Explicar de forma guiada su pertenencia a un contexto cultural concreto, especialmente el de Canarias, utilizando la búsqueda, selección y tratamiento de información de fuentes diversas, a través de la observación de los aspectos formales y de los factores	CCL2, CD1, CC1

<p>sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.</p>	
<p>6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mediante el uso de diferentes herramientas digitales, mostrando una visión personal con una actitud respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia, para enriquecer las creaciones artísticas y desarrollar una cultura emprendedora.</p>	<p>CD1, CPSAA3, CCEC3</p>
<p>7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.</p>	
<p>7.1. Realizar un proyecto artístico creativo, de manera individual, grupal y colaborativa, valorando la importancia de la sostenibilidad, ajustándose al objetivo propuesto, utilizando de forma guiada distintas técnicas visuales o audiovisuales, seleccionadas en la generación de mensajes propios, y mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales e iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas, para enriquecer el diseño y aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.</p>	<p>CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4</p>
<p>8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.</p>	
<p>8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, así como las oportunidades que pueden generar, mostrando una actitud abierta, cooperativa y respetuosa, interés por conocer su importancia en la sociedad, con especial atención a la de Canarias, y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.</p>	<p>CCL1, CD3, CCEC4</p>
<p>8.2. Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, aprendiendo de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento, conociendo las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario, para valorar las oportunidades personales, sociales y económicas que se le ofrecen.</p>	<p>STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5</p>

TABLA RESUMEN

A continuación se presenta una tabla resumen en la que se relacionan las competencias específicas, los criterios de evaluación y los descriptores operativos de las competencias (perfil de salida) con cada Situación de Aprendizaje:

Situaciones de Aprendizaje	Temporalización	Competencias específicas y criterios de evaluación														Perfil salida		
		C1		C2		C3		C4		C5		C6		C7			C8	
		1.1	2.1	2.2	3.1	3.2	4.1	4.2	5.1	5.2	6.1	6.2	7.1	8.1	8.2			
SA 1 / De lo más simple a lo complejo	Primer Trimestre 14 sesiones																CCL1 / STEM3 / CD1 / CD5 / CPSAA3 / CPSAA5 / CC1 / CC2 / CC3 / CCEC2 / CCEC1 / CCEC3 / CCEC4	
SA 2 / Colores de Canarias	Primer Trimestre 14 sesiones																CCL1 / CD1 / CPSAA3 / CPSAA4 / CC1 / CC3 / CCEC1 / CCEC2 / CCEC3 / CCEC4	
SA 3 / Texturas con técnica	Segundo Trimestre 11 sesiones																CCL1 / CCL2 / CCL3 / STEM3 / CD1 / CD2 / CPSAA1 / CPSAA3 / CPSAA4 / CPSAA5 / CC1 / CC2 / CC3 / CCEC1 / CCEC2 / CCEC3 / CCEC4	
SA 4 / Art is trash: de la chatarra al museo	Segundo Trimestre 14 sesiones																CCL1 / CCL2 / CCL3 / STEM3 / CD1 / CD2 / CPSAA1 / CPSAA3 / CPSAA4 / CPSAA5 / CC1 / CC2 / CC3 / CCEC1 / CCEC2 / CCEC3 / CCEC4	
SA 5 / Historias en movimiento	Tercer Trimestre 16 sesiones																CCL1 / CD2 / CD3 / CPSAA3 / CPSAA4 / CC1 / CC3 / CCEC1 / CCEC2 / CCEC3 / CCEC4	

	Parcial		Completo
--	---------	--	----------